



Pengembangan Media Visual Analogi Berbentuk Flashcard Konstektual untuk Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun

Robiatin Awani¹, Pepi Nuroniah², dan Deri Hendriawan³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan bagian dari keaksaraan awal yang penting dikembangkan pada anak usia 4–5 tahun. Namun, anak masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang memiliki bentuk serupa karena media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media visual analogi berbentuk flash card serta mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23–28 Juni 2026 di rumah peneliti yang berlokasi di Kota Tangerang, Banten. Subjek penelitian terdiri atas 13 anak usia 4–5 tahun dan seorang guru ngaji. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, dan angket respons pengguna, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh nilai validasi sebesar 88% dari ahli materi dan 88,3% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Penggunaan media juga meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Media visual analogi berbentuk flashcard layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak usia dini.

Kata Kunci : Flash Card; Huruf Hijaiyah; Keaksaraan Awal

ABSTRACT. The ability to recognize the hijaiyah letters is part of early literacy that is important to develop in children aged 4–5 years. However, children still have difficulty distinguishing letters that have similar shapes because the learning media used is not suitable for their learning characteristics. This study aims to develop visual analogy media in the form of flash cards and determine its feasibility level. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The study was conducted on June 23–28, 2026, at the researcher's house located in Tangerang City, Banten. The research subjects consisted of 13 children aged 4–5 years and a Quranic teacher. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires, and user response questionnaires, then analyzed using a Likert scale. The results showed that the media obtained a validation value of 88% from material experts and 88.3% from media experts with a very valid category. The use of the media also improved children's ability to recognize the hijaiyah letters. Visual analogy media in the form of flash cards is suitable for use as an alternative to learning the hijaiyah letters for early childhood.

Keyword : Flash Cards; Hijaiyah Letters; Early Literacy

PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak anak berusia 4–5 tahun sebagai bagian dari perkembangan keaksaraan awal. Pada rentang usia tersebut, anak berada pada masa perkembangan yang sangat pesat sehingga lebih mudah menerima berbagai stimulasi yang diberikan melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah tidak hanya menjadi dasar bagi anak untuk mempelajari bacaan Al-Qur'an, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa, daya ingat, kemampuan berpikir, dan kesiapan membaca pada tahap selanjutnya [1],[2].

Meskipun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di rumah peneliti di Kota Tangerang, Banten, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak usia 4–5 tahun masih belum optimal. Dari 13 anak yang diamati, hanya 8 anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar, 7 anak mampu menunjukkan huruf sesuai instruksi, dan 9 anak mampu mencocokkan huruf hijaiyah, sedangkan anak lainnya masih mengalami kesulitan, terutama dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa. Hasil wawancara dengan guru ngaji juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode menghafal dan pengulangan dengan media yang terbatas sehingga anak mudah merasa bosan dan kesulitan mengingat bentuk huruf hijaiyah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan huruf hijaiyah secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak apabila disajikan melalui media visual yang menarik dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung [3]. Guru dituntut mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal [4]. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media visual dan media interaktif mampu membantu anak memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami [5],[6].

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan berbagai media pembelajaran untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Pengembangan media Smart Little Board (HIJMALIB) terbukti mampu membantu anak mengenal huruf hijaiyah melalui aktivitas belajar yang menyenangkan [7]. Penelitian lain menunjukkan bahwa media smpoa putar huruf hijaiyah efektif dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak usia 4–5 tahun [8]. Selain itu, penggunaan kartu huruf hijaiyah juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf melalui aktivitas visual yang dipadukan dengan permainan [9],[10].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan kartu huruf, papan permainan, media manipulatif, maupun media berbasis teknologi. Penelitian yang mengembangkan media visual analogi dengan menghubungkan bentuk huruf hijaiyah terhadap objek-objek yang akrab dalam

kehidupan sehari-hari anak masih sangat terbatas. Padahal, pada usia 4–5 tahun anak lebih mudah memahami simbol apabila dikaitkan dengan benda yang telah dikenalnya. Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media visual analogi berbentuk flashcard kontekstual yang menghubungkan bentuk setiap huruf hijaiyah dengan objek-objek yang familiar bagi anak, seperti benda-benda yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dipadukan dengan aktivitas bermain mencocokkan huruf sehingga anak tidak hanya menghafal bentuk huruf, tetapi juga membangun hubungan antara simbol huruf dengan objek yang memiliki kemiripan bentuk. Pendekatan tersebut diharapkan mampu mengubah konsep huruf yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami, diingat, dan dibedakan oleh anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media visual analogi berbentuk flashcard kontekstual untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4–5 tahun serta mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respons pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran yang inovatif, layak digunakan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam mendukung kemampuan mengenal huruf hijaiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media visual analogi berbentuk flash card sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4–5 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan serta mengevaluasi produk pembelajaran [11],[12].



Gambar 1. Konsep ADDIE menurut Branch

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch, meliputi lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation [13]. Pada tahap Analyze, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru ngaji untuk mengidentifikasi kemampuan awal anak dalam

mengenal huruf hijaiyah, media yang digunakan, serta kendala pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan media visual analogi berbentuk flash card, penyusunan materi, desain media, serta instrumen validasi. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan media dan memvalidasinya kepada ahli materi dan ahli media, kemudian merevisi produk berdasarkan saran validator. Selanjutnya, tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada 13 anak usia 4–5 tahun dengan mengamati kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan mencocokkan huruf hijaiyah menggunakan media yang dikembangkan. Tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi, observasi, dan respons pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk.

Penelitian dilaksanakan pada 23–28 Juni 2026 di rumah peneliti, Kampung Sawah Dalam, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang, Banten. Subjek penelitian terdiri atas 13 anak usia 4–5 tahun dan 1 guru ngaji. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria usia, pengalaman mengenal huruf hijaiyah, kesediaan mengikuti kegiatan, dan persetujuan orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli, dan angket respons pengguna. Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert empat tingkat untuk menilai validitas media, sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif.

Tabel 1. Pedoman Skor Validasi Produk

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Hasil penilaian validator dianalisis menggunakan rumus validitas menurut Akbar [14] sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - Max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Tingkat validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-Max = Skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Selanjutnya, hasil perhitungan validitas diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 2 berikut

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Kriteria	Tingkat
75,1 % - 100,00%	Sangat Valid (digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat di gunakan dengan revisi kecil)
25,01 % - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Media visual analogi berbentuk flash card dinyatakan layak apabila memperoleh kategori cukup valid atau sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli. Data observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan media dan mendukung pelaksanaan penelitian. Seluruh masukan dari ahli materi dan ahli media dijadikan dasar revisi hingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Visual Analogi Berbentuk Flash Card. Hasil Pengembangan Media Visual Analogi Berbentuk Flash Card. Penelitian ini menghasilkan media visual analogi berbentuk flash card untuk membantu anak usia 4–5 tahun mengenal huruf hijaiyah. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk serupa, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan flash card berukuran 9 × 12 cm yang memuat huruf hijaiyah pada bagian depan dan gambar visual analogi pada bagian belakang. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta direvisi berdasarkan saran yang diberikan. Selanjutnya, media diimplementasikan kepada 13 anak usia 4–5 tahun selama enam hari dan menunjukkan bahwa media layak digunakan untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor maksimal	Skor diperoleh	Persentase	kategori
Validasi ahli materi	75	66	88%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media visual analogi berbentuk flash card memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun, serta indikator kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media, seperti penyempurnaan ilustrasi dan penyajian materi. Seluruh masukan tersebut telah digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	kategori
Validasi ahli media	88,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media memperoleh persentase sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, keamanan, dan manfaat sehingga layak digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4–5 tahun.

Hasil Implementasi Media. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, media diimplementasikan kepada 13 anak usia 4–5 tahun. Implementasi dilakukan selama enam hari dengan menggunakan tiga indikator penilaian, yaitu kemampuan menyebutkan, menunjukkan, dan mencocokkan huruf hijaiyah.

Tabel 5. Hasil Kemampuan Anak Sebelum dan Sesudah Pengguna Media

Indikator	Sebelum	Sesudah
Menyebutkan huruf hijaiyah	8	12
Menunjukkan huruf hijaiyah	7	13
Mencocokkan huruf hijaiyah	9	13

Berdasarkan Tabel 5, kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak mengalami peningkatan pada seluruh indikator setelah penggunaan media visual analogi berbentuk flash card. Kemampuan menyebutkan huruf hijaiyah meningkat dari 8 anak menjadi 12 anak. Selanjutnya, kemampuan menunjukkan huruf hijaiyah meningkat dari 7 anak menjadi 13 anak, sedangkan kemampuan mencocokkan huruf hijaiyah meningkat dari 9 anak menjadi 13 anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual analogi membantu anak memahami bentuk huruf hijaiyah melalui gambar yang memiliki kemiripan bentuk sehingga memudahkan anak dalam mengenali dan mengingat huruf.

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Untuk mengetahui signifikansi peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah sebelum dan sesudah penggunaan media visual analogi berbentuk flash card, dilakukan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel. 6 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Ranks)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	13 ^b	7.00	91.00
	Ties	0 ^c		
	Total	13		

a. posttest < pretest
b. posttest > pretest
c. posttest = pretest

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, diperoleh Positive Ranks sebanyak 13 anak, Negative Ranks sebanyak 0 anak, dan Ties sebanyak 0 anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah setelah menggunakan media visual analogi berbentuk flash card. Tidak terdapat anak yang mengalami penurunan kemampuan maupun memperoleh skor yang tetap.

Tabel. 7 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Test Statistics)

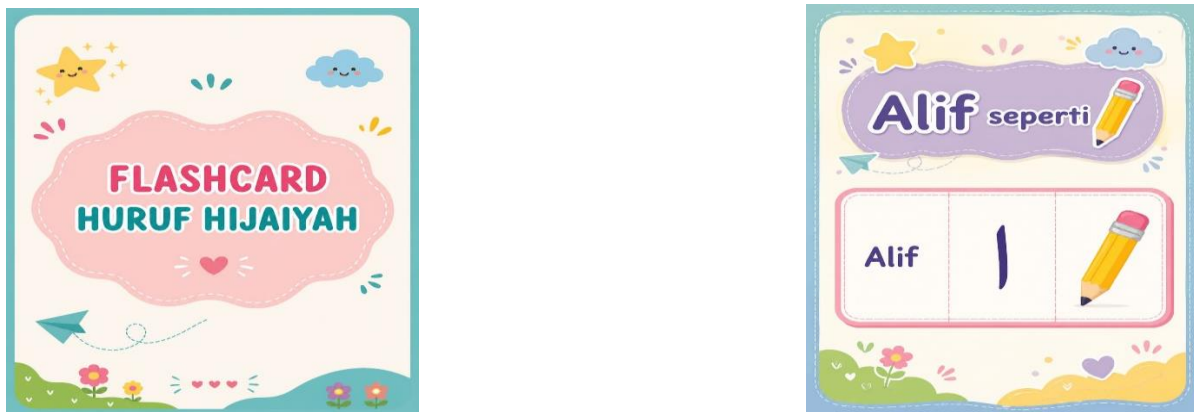
	posttest - pretest
Z	-3.419 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai $Z = -3,419$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak sebelum dan sesudah penggunaan media visual analogi berbentuk flash card. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia 4–5 tahun [10],[15].

Peningkatan kemampuan anak dipengaruhi oleh media visual analogi yang menghubungkan bentuk huruf hijaiyah dengan objek yang memiliki kemiripan bentuk sehingga huruf lebih mudah dikenali. Penggunaan flash card juga mendorong anak belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, menunjukkan, dan

mencocokkan huruf [16],[17]. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget bahwa anak usia 4–5 tahun lebih mudah memahami konsep melalui media konkret dan visual, serta didukung penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas flash card dalam pembelajaran anak usia dini [18],[19],[20]. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan visual analogi untuk membantu anak membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk serupa. Selain itu, Ayunita menyatakan bahwa media kartu dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal [21]. Meskipun demikian, media masih memiliki keterbatasan pada daya tahan kartu dan jumlahnya, serta penelitian hanya melibatkan 13 anak selama enam hari. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dan mengujinya pada subjek yang lebih banyak dengan waktu yang lebih panjang.



Gambar 1. Media Visual Analogi Berbentuk Flash Card

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media visual analogi berbentuk flash card merupakan solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan anak usia 4–5 tahun dalam mengenal dan membedakan huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan visual analogi yang menghubungkan bentuk huruf hijaiyah dengan objek-objek yang akrab dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga simbol yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pengembangan media ini juga dipadukan dengan aktivitas bermain mencocokkan huruf yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai untuk digunakan guru maupun pendidik dalam menstimulasi keaksaraan awal huruf hijaiyah, sekaligus memperkaya inovasi media pembelajaran berbasis visual bagi pendidikan anak usia dini.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada validator ahli materi dan ahli

media atas masukan serta saran yang membangun dalam penyempurnaan media yang dikembangkan. Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada guru ngaji dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- [1] D. Damanhuri dan J. Yacub, "Mengkenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini," *Azzahra J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hal. 49–59, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/azzahra/article/374>
- [2] Dwi Indah Anggraini, Deri Hendriawan, dan Roby Naufal Arzaqi, "Pengembangan Media Flipbook Sebagai Bahan Edukasi Pendidikan Sekolah Ramah Anak," *Al-Abyadh*, vol. 8, no. 1, hal. 37–40, Jun 2025, doi: 10.46781/al-abyadh.v8i1.1636.
- [3] I. Imroatus, B. Muqdamien, I. Ilzamudin, dan M. Muhajir, "Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini melalui Pengasuhan Informal di Indonesia," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3639–3647, Jun 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4534.
- [4] I. Nugrahani, K. Z. Putro, dan L. Rohmah, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 1, hal. 85–93, Mei 2024, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v11i1.23466.
- [5] S. Susanti dan S. Nurhayati, "Penerapan Metode Iqro' dalam Mengkenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini," *WALADUNA J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 13–23, 2022, doi: 10.12928/waladuna.v5i2.533.
- [6] G. Cahya Utari, Y. Fitriani, dan F. Fatihaturrosyidah, "English Credential Camp dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Calon Guru PAUD," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 349–363, Jul 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.223.
- [7] A. Afrilliany, "Pengembangan Media Smart Little Board (Hijmalib) Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 170–188, Jan 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.839.
- [8] F. Damayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Sempoa Putar Huruf Hijaiyah untuk Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun," Universitas Negeri Malang, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.um.ac.id/359146/>
- [9] H. Syahrizal dan Nurhafizah, "Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengkenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *J. DZURRIYAT J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 47–54, Mar 2023, doi: 10.61104/jd.v1i1.23.
- [10] M. Maksuroh dan M. Agustin, "Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 62–69, Jan 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.873.
- [11] R. S. I. Dewi *et al.*, "The Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Improve Numeracy Literacy Skills at SDN Kasembon 3 Kasembon District Malang Regency," *J. Pendidik. Dasar Nusantara*, vol. 10, no. 2, hal. 230–247, Jan 2025, doi: 10.29407/jpdn.v10i2.23777.
- [12] F. Nabilah dan K. Komariah, "Pengembangan Media Flipbook Berdasarkan Model ADDIE Dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit Kelas V SD," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 11, no. 10, 2022, doi: 10.26418/jppk.v11i10.59062.

- [13] R. M. (Rob) Branch dan J. E. Stefaniak, "Instructional Design Theory," in *SpringerBriefs in Open and Distance Education*, Springer Science and Business Media B.V., 2019, hal. 85–94. doi: 10.1007/978-981-13-7740-2_10.
- [14] Y. H. Rayanto dan S. Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reaserch Institute, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ>
- [15] A. Suwarni, H. Machmud, L. Hewi, L. Anhusadar, dan E. Erdiyanti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Pohon Huruf dengan Metode Demonstrasi pada Anak Usia Dini," *Diniyah J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, hal. 52, Nov 2022, doi: 10.31332/dy.v3i2.4529.
- [16] N. N. Ramadhani dan K. Masykuroh, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, hal. 190–201, 2022, doi: 10.30651/pedagogi.v8i2.13896.
- [17] S. Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 'Kegiatanku,'" *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, hal. 9, Feb 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.
- [18] F. H. Pakpahan dan M. Saragih, "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget," *J. Appl. Linguist.*, vol. 2, no. 2, hal. 55–60, Jul 2022, doi: 10.52622/joal.v2i2.79.
- [19] N. Hayati, Muthmainah, dan R. Wulandari, "Children's Online Cognitive Learning Through Integrated Technology and Hybrid Learning," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 16, no. 1, hal. 116–132, Apr 2022, doi: 10.21009/JPUD.161.08.
- [20] B. R. Alghufali, "Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood," *Am. J. Hum. Psychol.*, vol. 2, no. 1, hal. 48–57, Apr 2024, doi: 10.54536/ajhp.v2i1.2505.
- [21] E. Ayuanita, "Pengembangan Media Smart Card untuk Menstimulus Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun," Universitas Pendidikan Indonesia, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.upi.edu/95838/>.